

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

Cholilawati. 2020. Teori Warna : Penerapan Dalam Fashion. Jakarta, Panca Terra Firma.

Julianti, Sri. 2014. The Art Of Packaging : Mengenal Metode, Teknik, Dan Strategi Pengemasan Produk Untuk Branding Dengan Hasil Maksimal. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.

Makhmudah, Siti, dkk, 2020. Perkembangan Motorik AUD. Nganjuk. Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.

INTERNET :

Ali, (2022). Kotak Puzzle Kayu Tangram Kemasan Kotak Timah Montessori 3D Jigsaw Mainan Pembelajaran. <https://m.id.aliexpress.com/item/1005004866909705.html?gatewayAdapt=Pc2Msite>. (Diakses tanggal 05 Mei 2023).

Hanifah, L Niken, (2016). Meninjau Cover Packaging Ravensburger puzzle. <https://www.kompasiana.com/13aken/574d795683afbd0012592fd7/menin-jau-cover-packaging-ravensburger-puzzle>. (Diakses tanggal 05 Mei 2023).

Iswidodo, (2016). Miniatur Menara Kudus Karya Haryanto Merambah Malaysia. <https://jateng.tribunnews.com/2016/10/17/miniatur-menara-kudus-karya-haryanto-merambah-malaysia>. (Diakses tanggal 05 Mei 2023).

Pariwisata Sumut, (2020). 7 Landmark Kota Medan Yang Ikonik dan Ciamik. <https://www.pariwisatasumut.net/2020/05/landmark-kota-medan-yang-ikonik.html>. (Diakses tanggal 05 Mei 2023).

Prasandi Ayu, (2021). Cerita di Balik Menara PDAM Tirtanadi, di Bangun Zaman Kolonial Belanda. <https://medan.tribunnews.com/2021/05/17/cerita-di-balik-menara-pdam-tirtanadi-dibangun-zaman-kolonial-belanda>. (Diakses tanggal 05 Mei 2023).

SKRIPSI :

Nur, F. (2019). *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

JURNAL :

Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>

Adiyoga, D., & Purba, R. (2021). *Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini*. 141–152.

Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., & Meitha, S. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal Vol 1 No 2 (Oktober, 2022) E-ISSN*, 1(2), 465–471.

CS, R., & Zulkifli, Z. (2022). Produk Cenderamata Berbasis Bentuk Ikonik Kota Medan Menggunakan Bahan Tepung Clay. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 613. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39249>

Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>

Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>

Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>

- Nur, F. (2019). *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahma, Y. A., Ely, S., & Rumondang. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Motorik Anak Pada Masa Pandemi Melalui Lomba Cerdas Cermat Di Desa Gajah. *Rambate: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 151–157.
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34–40. <https://doi.org/10.36984/jkm.v4i2.240>
- Sumiyati, S. (2021). Pengembangan Media Busybag Untuk Pembelajaran Kemampuan Kognitif, Bahasa Dan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui *GCEJ (Golden Childhood Education Journal)*, 2(2), 1–9. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/GCEJ/article/view/337%0Ahttp://journal.unirow.ac.id/index.php/GCEJ/article/download/337/267>
- Tama, A. K. W., Novena, M. D., & Lestari, S. (2017). Perancangan Merchandise Guna Menunjang Efektivitas Promosi. *SENSI Journal*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.33050/sensi.v3i1.763>